

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POLA BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATA KULIAH MANAJEMEN TEKNOLOGI BUSANA

Sri Suparni

sriesuparni8@gmail.com

Pendidikan Kesejahteraan Keluarga,
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Jl. Batikan UH III/1043 Yogyakarta

ABSTRACT

The purpose of this study is 1) to develop learning media product to create adobe flash-based patterns in fashion technology management courses, 2) know the feasibility of learning media to create adobe flash-based patterns in fashion technology management courses. This research is a type of research and development using 5 steps of development according to the Puslitjaknov Team which includes: analysis of the initial product being developed, developing products, expert validation and revision, small-scale field trials, and limited scale field trials. data collection techniques used were observation and questionnaire. The data analysis technique used is descriptive analysis technique. 1) The results of the analysis state that the developed media is a type of pattern using Adobe Flash, 2) The result of the expert of material was in very good category, the media expert was on very good category, the result of small scale in the category is very clear and result of a limited scale in the clear category as a medium for learning activities

Keywords: Learning Media, Adobe Flash, Clothing Pattern.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi khususnya komputer berkaitan dengan dunia pendidikan. Pengembangan dan penerapan TIK juga bermanfaat untuk pendidikan dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas pendidikan nasional Indonesia [1]. Kemajuan teknologi informasi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu bahan pembelajaran yang fungsinya sebagai perantara dalam berkomunikasi dengan siswa dan tujuannya untuk

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran tercapai [2]. Kualitas pembelajaran dapat tercapai apabila media pembelajaran yang digunakan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan materi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif, mandiri, dan merespon peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer memaksimalkan peran media gambar, suara, dan media interaktif. Media berbasis komputer merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan

dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor [1][3].

Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (prodi PKK) merupakan salah satu prodi yang memiliki bidang keahlian tata busana. Peserta didik wajib mengetahui dan memahami berbagai macam keahlian membuat gambar desain, kemampuan membuat pola busana maupun keahlian menjahit dan menghias busana yang dapat dipelajari pada mata kuliah manajemen teknologi busana. Teknologi busana adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan bagaimana cara menciptakan sebuah busana, mulai dari cara mendapatkan ukuran suatu busana, cara membuat pola, cara memotong, cara menjahit, cara memasang lapisan pada kain, cara membuat fragmen-fragmen kecil untuk busana, cara *finishing* hingga cara menghias busana [4].

Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran membuat pola pada mata kuliah manajemen teknologi busana, dalam proses pembuatan pola media yang digunakan masih menggunakan media konvensional berupa papan tulis dan *handout* dengan metode ceramah dan demonstrasi. Selain itu mereka hanya mendapat bahan pelajaran dari buku tebal yang membuat siswa kesulitan memahami materi yang disediakan [5]. Agar teknologi informasi yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan baik karena keterbatasan kemampuan mengembangkan media. Hal tersebut membuat proses pembelajaran kurang maksimal karena mahasiswa masih kurang memahami pembelajaran.

Media dan metode tersebut sebenarnya baik diterapkan dalam pembuatan pola namun kurang efektif, akan lebih baik apabila media disesuaikan dengan perkembangan teknologi. Adanya media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Sehingga perlu dikembangkan salah satu perangkat maupun media pembelajaran

sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era IoT [6]. Penggunaan media komputer salah satunya yaitu *Macromedia Flash* dalam bidang pendidikan memiliki keuntungan antara lain dengan teknologi ini bahan ajar dapat ditampilkan dalam berbagai animasi dan dapat disimpan dalam bentuk CD sehingga lebih mudah diakses dan disebarluaskan [7]. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* merupakan salah satu alternatif media yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

Media pembelajaran berbasis *adobe flash* akan membantu menyampaikan materi membuat pola. Diharapkan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* mahasiswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. *Adobe flash* dimanfaatkan untuk pembuatan animasi, teks, penyisipan gambar, penyisipan audio, penyisipan video, presentasi maupun media pembelajaran pembuatan pola.

Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk 1) untuk mengembangkan produk media pembelajaran untuk membuat jenis pola berbasis flash adobe dalam kursus manajemen teknologi fashion, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk membuat pola berbasis flash adobe dalam kursus manajemen teknologi fashion.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Spesifik produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran pembuatan pola dasar berbasis *adobe flash*. Prosedur pengembangan diadopsi dari Tim Puslitjaknov dengan 5 tahap yaitu tahap analisis produk awal yang dikembangkan, mengembangkan produk, validasi ahli dan revisi, uji coba lapangan skala kecil, serta uji coba lapangan skala terbatas [8]. Penelitian dilaksanakan di Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

Prodi PKK pada bulan Februari-Juli 2019.

Pada tahap analisis produk yang dikembangkan melalui pengkajian rencana pembelajaran semester dan kebutuhan media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran. Selanjutnya dilakukan pengembangan produk media pembelajaran dengan berbasis *adobe flash*. Proses pengembangan terdiri dari proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Setelah media dikembangkan kemudian proses validasi ahli (materi dan media) dan revisi sesuai saran ahli untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash*.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket non tes yang diberikan kepada ahli (materi dan media), uji coba skala kecil berjumlah 6 mahasiswa dan skala terbatas berjumlah 24 mahasiswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mendeskripsikan data yang sudah terkumpul sesuai adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan untuk umum [9].

HASIL DAN PEMBAHASAN

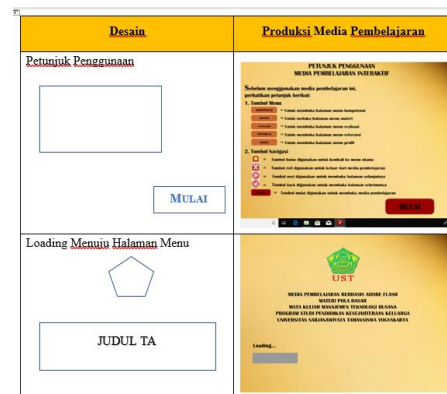
Pengembangan Media Adobe Flash

Langkah pengembangan media pembelajaran diawali dengan analisis produk berdasarkan rencana pembelajaran semester tujuannya agar pengembangan media dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai [8]. kegiatan menganalisis produk dimulai dari kegiatan wawancara terhadap pengampu mata kuliah dan peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari narasumber mengenai media pembelajaran yang digunakan. Langkah

selanjutnya peneliti meminta RPS untuk dianalisis agar pengembangan media dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

Selanjutnya pengembangan produk media pembelajaran pola dasar berbasis *adobe flash* dengan mempelajari teori-teori dan berdasarkan pengalaman empiris. Pada tahap ini dimulai dari proses pra produksi yaitu membuat rancangan berdasarkan materi. Berikutnya adalah tahap produksi yaitu proses mengembangkan rancangan dari tahap pra produksi dengan mengisi gambar, animasi tulisan maupun *action script* agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif.

Tahapan pasca produksi dilakukan *editing* dan *mastering* pada media berbasis *adobe flash*. Kegiatan produksi dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Proses pembuatan media

Kelayakan dan Respon Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash

Langkah selanjutnya yaitu validasi ahli materi dan media. Validasi perlu dilakukan agar produk yang telah dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan. Selama kegiatan validasi, ahli memberikan saran-saran pada produk yang divalidasi. Langkah selanjutnya yaitu melakukan revisi sesuai masukan dan saran dari ahli. Validasi materi dan media dilakukan oleh 3 orang ahli antara lain Ibu Dr. Siti Mariah, M.Pd., Ibu Anggri Sekar Sari, S.Pd. T., M.Pd., dan Ibu Dra. Sri Purwani, M.Pd.

Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dinyatakan layak dengan hasil prosentase 100%. Hasil validasi terdapat saran dan masukan terhadap media pembelajaran yaitu dengan melengkapi ukuran standar (S, M, L, XL); pada bagian arah serat diganti dengan warna hitam; evaluasi untuk mahasiswa ditambahkan dengan keterangan yang lebih spesifik. Selain itu, terdapat juga masukan dan saran terhadap medianya antara lain penjelasan pada *point* materi diperjelas dengan menambahkan contoh gambar; background lebih divariasi agar lebih menarik perhatian mahasiswa; diberikan audio *backsound* sesuai dengan kisi-kisi instrumen.

Berdasarkan hasil validasi 3 ahli dan pengolahan data, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran yang telah divalidasi dinyatakan layak 100% oleh ahli media dan ahli materi. Hal ini sejalan dengan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* untuk Pembelajaran Pembuatan Proporsi Tubuh Wanita yang menyatakan bahwa media dapat dinyatakan layak apabila mendapatkan hasil dari validator hasil prosentase 80% [10]. Pendapat lain diungkapkan bahwa apabila media yang divalidasi para ahli mendapat skor prosentase antara 81%-100% dapat dikategorikan dalam kategori sangat layak.

Uji coba skala kecil dilakukan pada mahasiswa PKK Tata Busana semester II yang berjumlah 6 mahasiswa. Pada tahap ini peneliti memanfaatkan *google form* dengan alamat link https://docs.google.com/forms/d/1ouNt8pCELkE6V1IEDARsgzNLNnMXTxQYJ_u1qOBWdc/edit?usp=drivesdk karena terkendala dengan waktu libur semester. Hasil kelayakan media pembelajaran pada uji coba skala kecil terhadap 6 mahasiswa diperoleh skor total 205 nilai rata-rata 34,27 dengan hasil prosentase 85,42%

yang berada pada rentang skor >32 pada kategori sangat jelas.

Uji coba skala terbatas dilakukan pada 24 mahasiswa PKK Tata Busana. Tujuannya untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis *adobe flash*. Hasil pengisian angket melalui *google form* diperoleh hasil kelayakan uji coba skala terbatas dengan jumlah skor 721 nilai rata-rata 30,04 dan rentang skor antara $32 > X \geq 24$ pada kategori jelas. Hasil kategori respon mahasiswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Penilaian media skala terbatas

Kategori	Interval Nilai
Sangat Jelas	≥ 32
Jelas	$32 > X \geq 24$
Kurang Jelas	$24 > X \geq 16$
Tidak Jelas	< 16

Hasil uji coba skala terbatas memiliki prosentase 75,10% yang artinya media tersebut berada pada kategori jelas dan baik digunakan. Dimana hasil penilaian pendapat media oleh siswa dianggap positif dengan presentase 91,43%, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran [11].

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa 1) hasil analisis RPS dan analisis kebutuhan media, dikembangkan pembelajaran pola berbasis *adobe flash*. 2) Hasil uji kelayakan diperoleh media dikatakan layak dan uji respon siswa diperoleh media jelas dan baik digunakan untuk pembelajaran.

Saran penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- [2] Nasifa, "Pengembangan Media Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Desain Busana Di Sekolah Menengah Kejuruan Karya Rini Sleman," Universitas sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 2017.
- [3] I. A. dan D. Darmawan, *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- [4] T. Pratiwi, "Teknologi Busana," 2013. .
- [5] A. S. Sari, C. Setiawan, I. W. K. Wati, and C. Mahanani, "Representation of Student Learning Vocational High Schools Use Smartphone and Digital Books," *Int. J. Recent Technol. EGINEERING*, vol. 8, no. 1 C2 May, pp. 767–769, 2019.
- [6] A. P. Rizkia and A. S. Sari, "Representasi penerapan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sanitasi, Higiene dan Kesehatan Keselamatan Kerja di SMK," *Keluarga*, vol. 5, no. 1, pp. 155–159, 2019.
- [7] D. Ira Novita Sari, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash sebagai Sumber Belajar Mandiri Pada Koloid Kelas XI IPA SMA dan MA," *Pendidik. Kim.*, vol. 2, no. 3, pp. 152–157, 2013.
- [8] Tim Puslitjaknov, "Metode Penelitian dan Pengembangan." Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [10] R. Amalia, "Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Untuk Pembelajaran Pembuatan Proporsi Tubuh Wanita Di Sekolah Menengah Kejuruan Karya Rini YHI Yogyakarta. Skripsi," Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 2018.
- [11] A. S. Sari, "Pengembangan Buku Digital Melalui Aplikasi Sigil Pada Mata Kuliah Cookies dan Candys," *Sci. Tech*, vol. 3, no. 1, pp. 46–54, 2017.